

FICHA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE ÉTICA



APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Jogo da Bike

Link: <http://www.portalzinho.cgu.gov.br/jogos/jogo-da-lia/play>

Sinopse e objetivos: A personagem principal, Lia, quer resolver o problema dos buracos na rua e para isso precisa coletar muitas assinaturas e levá-las até o prefeito. O jogador deve utilizar as setas de direção do teclado para conduzir a personagem de forma que ela pegue as assinaturas e não caia nos buracos. Toda vez que ela não consegue se desviar dos buracos no caminho, ela perde parte das suas vidas. O jogo apresenta várias fases com grau crescente de dificuldade. (texto adaptado das instruções do jogo).

Tecnologia Utilizada: Flash

Funciona em dispositivos móveis? Não

Requer programas pré-instalados? Quais? Flash Player

Quais periféricos utiliza: (x) mouse (x) teclado () joystick () toque

Virtudes Identificadas:

() Coragem

() Temperança

() Generosidade

() Magnanimidade

(x) Perseverança

() Ambição Apropriada

() Paciência

() Veracidade
() Amizade
() Modéstia
() Justa Indignação
() Prudência
() Outra (s):
ANÁLISE DO JOGO DIGITAL EDUCACIONAL
Descritores:
S (Sempre)= 5 pontos
F (Frequentemente) = 4 pontos
AV (às Vezes) = 3
R (raramente) = 2
N (Nunca) = 0
DIMENSÃO PEDAGÓGICA
INDICADORES
Adequação da linguagem
Alinhamento com os objetivos da aprendizagem
Ampliação dos recursos cognitivos
Clareza dos objetivos
Correção do conteúdo
Estímulo à resolução de problemas
Fornecimento de <i>feedback</i>
Perspectiva interdisciplinar
Presença de recursos de avaliação
Uso de situações contextualizadas
DIMENSÃO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
INDICADORES
Capacidade de desafiar
Capacidade de motivar
Capacidade de reter a concentração
Desenvolvimento do jogador
Promoção da imersão
Sensação de controle
DIMENSÃO DE INTERFACE E USABILIDADE
INDICADORES
Ausência de erros técnicos

	-	-	-	-	-	5
Clareza das informações visuais	-	-	-	-	-	5
Facilidade de navegação	-	-	-	-	-	5
Tópico de ajuda na tela	-	-	-	-	-	5
Permite acessar fases escolhidas	-	-	-	-	-	-
A sequência de etapas ou fases obedecem a uma ordem crescente de dificuldades	-	-	-	-	-	5
DIMENSÃO MORAL	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
O Jogo Digital apresenta uma narrativa moral envolvente	-	-	-	-	-	5
Apresenta regras	-	-	-	-	-	5
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	-	5
Interação social	-	-	-	-	-	-
As virtudes são apresentadas em situações pertinentes ao cotidiano infantil	-	-	-	-	-	5
Distinção clara das ações certas (éticas) das erradas (não éticas)	-	-	-	-	-	5
CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL	Excelente para o ensino de Ética -117					